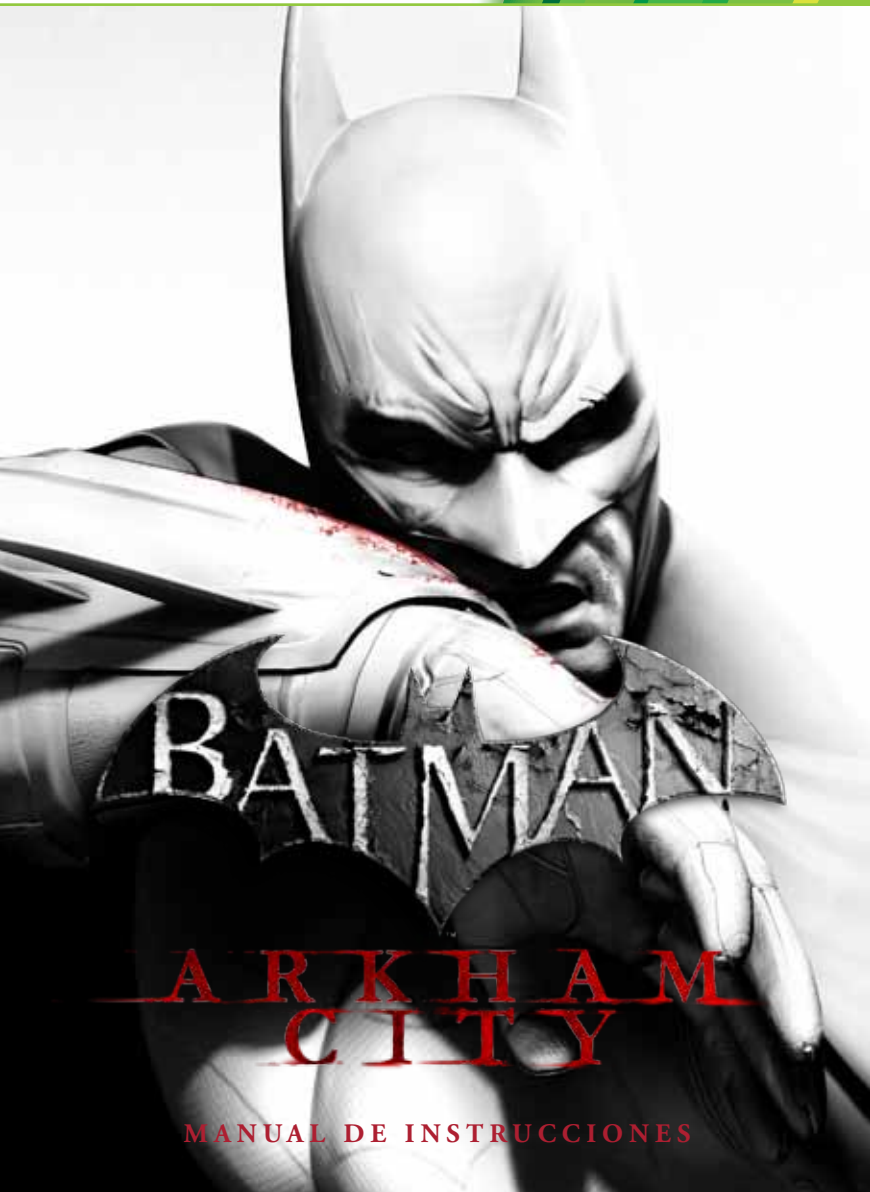




XBOX 360®



BATMAN

ARKHAM
CITY

MANUAL DE INSTRUCCIONES

TABLA DE CONTENIDOS

04.....	CABALLERO OSCURO EN LA CIUDAD
06.....	XBOX LIVE
07.....	CONTROLES
08.....	A JUGAR
28.....	CATWOMAN
30.....	MENÚ PRINCIPAL
32.....	OPCIONES
34.....	MENÚ DE PAUSA
35.....	ACUERDO DE LICENCIA DEL USUARIO FINAL
35.....	ATENCIÓN AL CLIENTE
35.....	GARANTÍA LIMITADA

PERSONAJE EXCLUSIVO CON QUE SE PUEDE JUGAR

Para desbloquear Catwoman como personaje con que se puede jugar, debe activar el Batman: Arkham City Pass Card viene incluido con la adquisición de este juego. Si la contraseña ya ha sido redimida por un propietario anterior, usted puede adquirir una nueva contraseña.

CRÉDITOS/MANUAL EN LÍNEA

Para ver una lista de los créditos de quienes le trajeron este juego, y para ver el manual completo, por favor visite www.batmanarkhamcity.com.

DIRECTRICES PARA TRIOVIZ™ 3-D

Instrucciones

- Para disfrutar plenamente de esta experiencia tridimensional (3-D), por favor siga las siguientes recomendaciones:
- Baje las luces que hay en la sala
- Siéntese cómodamente a 2 ó 3 metros de distancia de su TV
- Regule el brillo de su TV, y a continuación seleccione un valor medio de contraste
- Regule el color de su preferencia. Por favor, tenga en cuenta que los colores demasiado brillantes podrían hacer que su experiencia sea incómoda.
- Si el televisor lo permite, por favor, regule los siguientes parámetros al valor más bajo: nitidez, reducción de ruido y negro dinámico.
- Para los usuarios de 3DTV les recomendamos utilizar las gafas 3DTV.

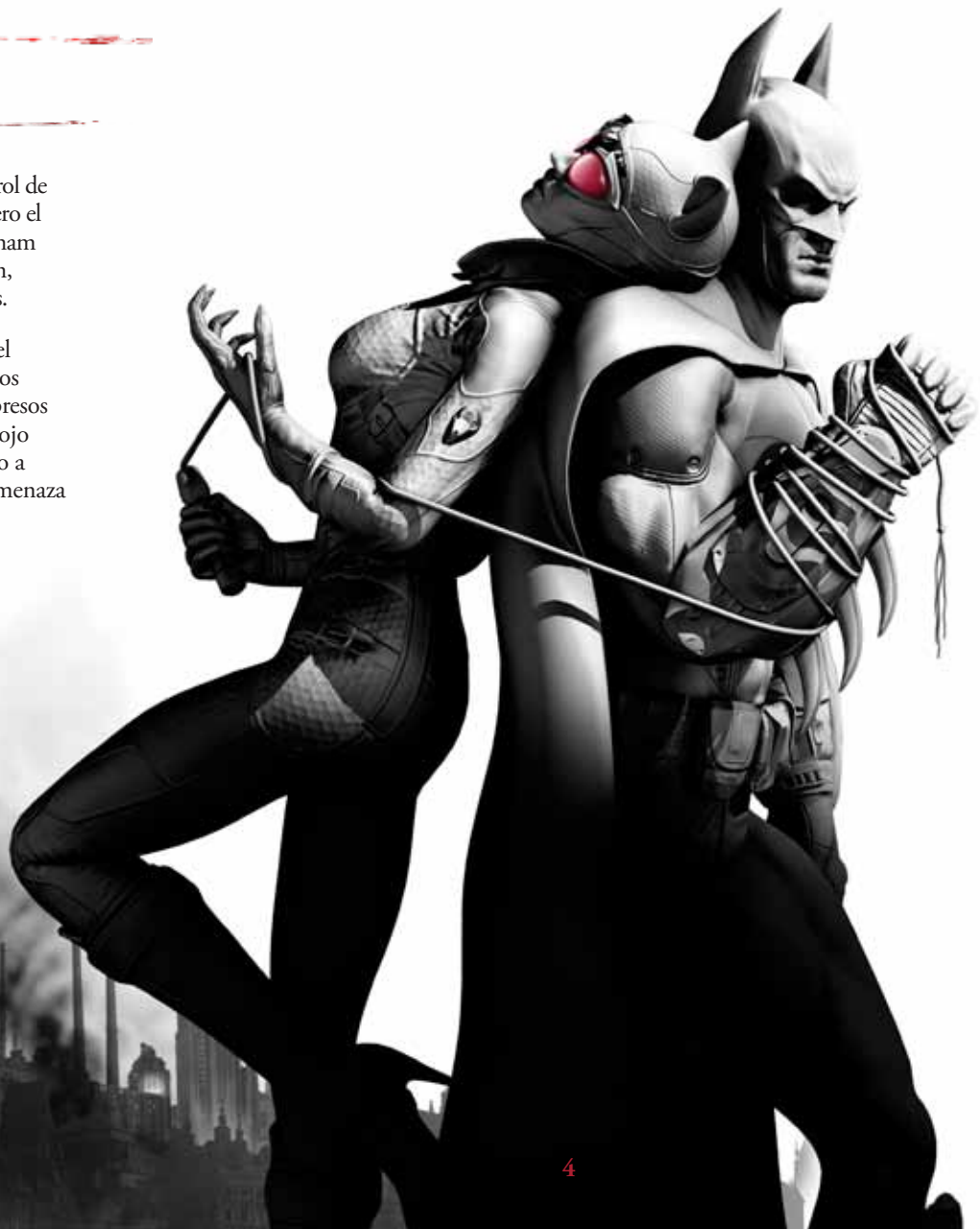
EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

ADVERTENCIA: Peligro de asfixia. Este producto no es para niños menores de 3 años de edad, no es para usarse en forma prolongada, con una actividad física o juego al aire libre, ni tampoco debe utilizarse como gafas de sol. Por favor, consulte con un médico inmediatamente si usted tiene una historia de epilepsia, dolores de cabeza, fatiga de los ojos o cualquier otro problema físico al momento de ver el aparato tridimensional (3-D) estereoscópico. Sus ojos pueden tardar unos segundos en adaptarse para ver los colores naturales.

CABALLERO OSCURO EN LA CIUDAD

Más de un año ha pasado desde la huida de Joker y la toma de control de Arkham Asylum. Batman tuvo éxito en sofocar el levantamiento, pero el daño ya estaba hecho cuando Joker volvió a asumir la custodia. Arkham Asylum y Blackgate Prison no se consideraban adecuados para tal fin, dejando a Gotham City sin un lugar para albergar a los delincuentes.

El alcalde Quincy Sharp, ex director de Arkham Asylum, inició el proyecto de Arkham City, convirtiendo una enorme sección de los barrios bajos de Gotham en una gigantesca prisión donde a los presos se les permite desplazarse libremente. Batman ha mantenido un ojo vigilante sobre Arkham City desde su apertura, estando dispuesto a entrar a tallar si se pierde el control de la situación y surge una amenaza a la seguridad de los ciudadanos de Gotham.



XBOX LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

CONECTANDO

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

CONTROL PARENTAL

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.



CONTROLES

MANDO DE XBOX 360

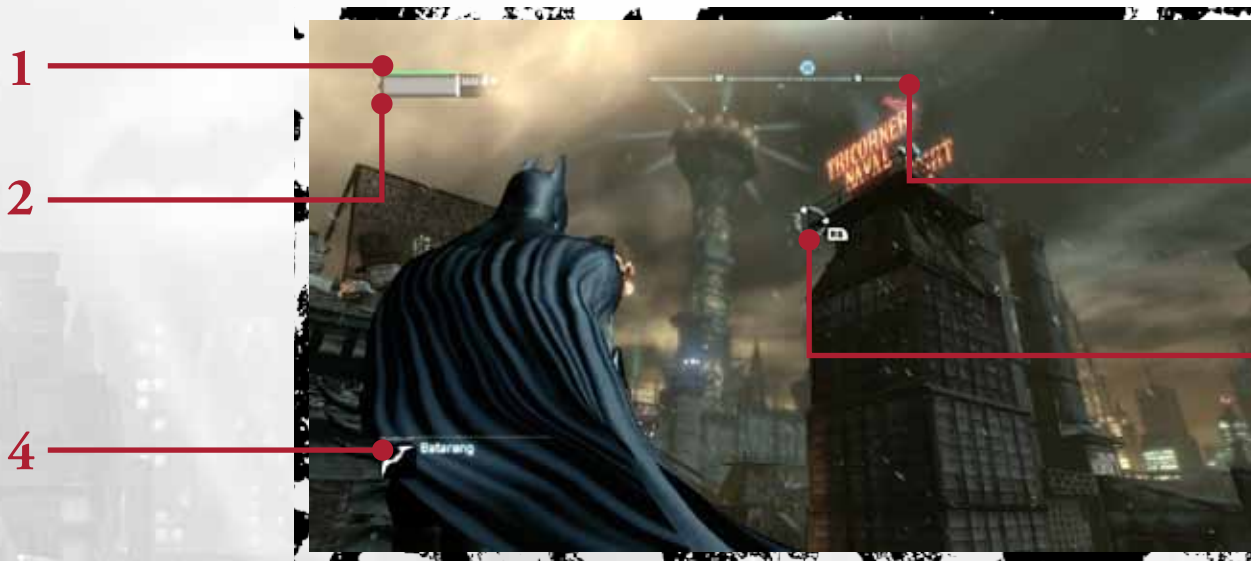


Mover
Mirar alrededor
Correr o evadir
Atacar
Aturdir con la capa
Contraatacar
Modo de detectives
Pistola de garfio
Apuntar artillugio (mantener pulsado)/Batarang de fuego rápido (tocar ligeramente)
Agazaparse
Seleccionar artillugio
WayneTech
Pausar
Centrar cámara
Zoom



A JUGAR

PANTALLA DE JUEGO



1. XP: La barra verde en la esquina superior izquierda muestra el nivel de la experiencia actual de Batman (XP). Batman puede ganar XP derrotando a los criminales, y cuando la barra verde se llena él puede adquirir una actualización de WayneTech.

2. SALUD/ARMADURA: La barra gris debajo del indicador de XP muestra la salud de Batman. Las actualizaciones se pueden adquirir en el menú WayneTech que añade armadura adicional al traje de Batman, haciéndolo más resistente a los ataques de armas de fuego o cuerpo a cuerpo.

A JUGAR

3. BRÚJULA: En la parte superior de la pantalla se halla la brújula. Puntos de referencia aparecen en el compás, lo que indica la dirección en que Batman tiene que viajar para encontrar su objetivo.

4. ARTILUGIOS: El arsenal de artilugios de Batman aparece en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Más artilugios se desbloquean conforme Batman avanza en la historia.

5. RETÍCULO: El retículo objetivo aparece cada vez que hay una cornisa cercana en la que Batman pueda asirse, o cuando él está apuntando manualmente a un artilugio.

A JUGAR

COMBATIR



Para sobrevivir en las miserables calles de la ciudad de Arkham, Batman tiene que hacer uso de todas sus habilidades en artes marciales y de sus instintos más agudos para acabar con sus enemigos. Pulsa el botón **X** para atacar.

Contraataque

Cuando un enemigo está a punto de atacar a Batman, un icono de relámpago aparece por encima de su cabeza. Antes de que el icono desaparezca, presiona **Y** para contrarrestar el ataque.

Aturdir

Pulsa **B** para aturdir al enemigo. En su confusión, Batman puede asestar un ataque agresivo, ataques aéreos, o hacer una escapada rápida haciendo uso de la pistola de garfio. Algunos enemigos deben ser aturridos antes de ser atacados.

Evadir

Batman puede saltar sobre los enemigos o evadir ataques con un clavado pulsando **A A**.

A JUGAR

Artilugios de fuego rápido

Algunos de los artilugios de Batman pueden ser disparados rápidamente durante el combate sin tener que apuntar manualmente. Por favor, consulta la sección de Artilugios del manual para más detalles sobre la función de cada ítem.

Batarang de fuego rápido

LT (tocar ligeramente)

Batclaw de fuego rápido

LT + Y

Gel explosivo de fuego rápido

LT + X

REC de fuego rápido

LT + B

Ráfaga congeladora de fuego rápido

RT + RT

Combos

Sincroniza ataques, contadores, artilugios, shocks, y evade movidas sin tener o no éxito para crear una combinación. Los combos multiplican la cantidad de XP que Batman recibe de una pelea. El multiplicador actual se muestra debajo de la barra de salud de Batman. Si Batman es atacado o tarda demasiado tiempo en asestar el próximo ataque, entonces el multiplicador se termina.



A JUGAR

MODO DE DETECTIVES



Haz un toque **LB** activa el Modo de detectives en cualquier momento. El Modo de detectives le permite a Batman tener una vista alternativa de su entorno, lo que le permite detectar enemigos, lugares escondidos y las debilidades estructurales de su entorno circundante.

Escondites, como las gárgolas y las puertas, y otros objetos de interés, como cámaras de seguridad y puertas, aparecen de color naranja. Enemigos con armas también aparecen de color naranja, mientras que los enemigos desarmados aparecen en color azul. Los muros estructuralmente inestables que Batman puede romper o destruir parecen translúcidos, con un icono de “explosión” superpuesto sobre ellos. Mientras que en el modo de detectives, Batman también puede obtener información táctica sobre los enemigos u objetos, tales como qué armas o equipo tiene un enemigo, o la función específica de un panel de control, tales como los sistemas de seguridad o cerraduras de las puertas.

PISTA: El modo de detective también se puede utilizar para detectar pistas ocultas dejadas por el Riddler. Pon atención a lo que pasa con su signo de interrogación indicador del entorno.

A JUGAR



Escaneo

Si mantienes pulsado **LB**, Batman al instante puede explorar la zona en busca de pistas. Utiliza esta herramienta para analizar la evidencia, o marca los lugares de trofeos Riddler fuera de alcance a encontrar más adelante.



A JUGAR

DEPREDADOR INVISIBLE



Batman ha entrenado durante años para convertirse en un experto en la caza desde las sombras e inspirando miedo a los criminales de Gotham City. Las técnicas y herramientas que ha desarrollado en los últimos años se ponen a prueba en Arkham City.

PISTA: Todas las movidas de derribo se inician pulsando **Y**.

Posición estratégica

Las gárgolas custodian Arkham city, hacen el lugar perfecto para que Batman evite ser detectado y vigile a los enemigos. En combinación con el modo de detective, agazapado desde una posición estratégica, es una excelente oportunidad para planificar estratégicamente la mejor manera de sacarse del paso a los enemigos.



A JUGAR

ADVERTENCIA: Algunos enemigos están equipados con escáneres térmicos que pueden detectar la presencia de Batman en una posición estratégica.

Rincón de refugio / Derribo de rincón de refugio

Estando oculto en el rincón de refugio, Batman puede tomar enemigos que se aproximen, sin saber cuándo se mueven ellos en las cercanías. Estando agazapado, pulsa **A** para ponerte a cubierta y pulsa **Y** para iniciar el derribo.



Derribo silencioso

Para noquear a un enemigo sin que sus aliados se den cuenta, mantén pulsado **RT** para agazaparte y acercarte sigilosamente detrás del objetivo. Una vez en el rango, pulsa **Y** para iniciar el derribo.



Nocaut violento

Durante el derribo silencioso, Batman puede dejar inconsciente al instante a un enemigo pulsando **X**. Sin embargo, esta movida es ruidosa y llamará la atención de los enemigos de los alrededores.

Derribo doble

Desplázate en silencio detrás de dos enemigos desprevenidos y pulsa **Y** para asestar un golpe con fractura de cráneo que los noquee a los dos al mismo tiempo.

A JUGAR

Derribo invertido

Si Batman está en lo alto de un mirador, y el enemigo se pasea por debajo de Batman, pulsa **Y** para tenderles una emboscada. Ten en cuenta que este movimiento no es silencioso y llamará la atención de los enemigos de los alrededores. ¡Prepárate para moverte!



Derribo en rejilla

Si un enemigo inconsciente deambula mientras Batman se esconde bajo un piso de rejilla, pulsa **Y** para saltar y noquearlo hasta dejarlo inconsciente. Este movimiento es ruidoso, y llamará la atención de otros enemigos investigar la rejilla.



Derribo en cornisa

Estando colgado de una cornisa, pulsa **Y** para alcanzar y agarrar a un enemigo en la pasarela de encima, tirando de él hacia el borde y propinándole un nocaut. Este derribo es ruidoso y llamará la atención de otros enemigos.

A JUGAR

Derribo colgando de cornisa

Si Batman está de pie sobre una repisa o sentado en una barandilla justo encima de un enemigo, él puede descender y usar sus piernas para estrangular en silencio al enemigo hasta dejarlo inconsciente.

Derribo de ventana / pared de madera

Cuando Batman se encuentra en el lado opuesto de una ventana o una pared debilitada de un enemigo, él puede asestar un golpe atravesándola y noquear a su oponente instantáneamente. Este movimiento genera una gran cantidad de ruido y llamará la atención de los enemigos de los alrededores.



PISTA: Sólo el derribo silencioso, el derribo en el rincón de refugio, y el derribo colgando de la cornisa son ataques silenciosos. Prepárate para actuar con rapidez cuando lleves a cabo uno de los otros derribos.

A JUGAR

NAVEGACIÓN



Usa **←** para mover a Batman en el entorno. Si mantienes pulsado **A** estando en movimiento haces que Batman corra. Estando corriendo, Batman automáticamente salta y supera obstáculos.

Vuelo

La capa de Batman está específicamente diseñada para volar grandes distancias. Estando en el aire, mantén pulsado **A** para desplegar la capa de Batman y usa **←** para guiar su descenso.



Impulso de vuelo

Mantén pulsado **RT** durante el vuelo para que Batman descienda en picada. Usa este aumento de velocidad para volar largas distancias, o coger enemigos desprevenidos con una arremetida brutal.



A JUGAR

Pistola de garfio

La pistola de garfio de Batman es una herramienta esencial en sus habilidades de vuelo. Sólo pulsa **RB** y Batman al instante se asirá y subirá a la cornisa más cercana. Al asirse, pulsa **B** en cualquier momento para soltar el gancho. La pistola de garfio se puede actualizar para aumentar la velocidad de la línea de garfio, lanzando a Batman en el aire. Combinado con impulsos de picada y vuelo, Batman puede cubrir grandes distancias sin tocar el suelo.



Deslizamiento

Estando corriendo, pulsa **RT** y Batman lleva a cabo una patada con deslizamiento. El deslizamiento puede ser utilizado para cubrir el vuelo en pequeños tramos, para retirar de inmediato las cubiertas de ventilación o iniciar el combate.



Ataque con descenso vertiginoso

Cuando Batman está por encima de un enemigo puede realizar un ataque con descenso vertiginoso si aparece un símbolo de murciélago por encima de su cabeza. Pulsa el botón **X** cuando el símbolo parezca caer sobre el enemigo.



Patada con planeo


Estando volando o encaramado en una posición estratégica, Batman puede iniciar una patada en vuelo a cualquier enemigo en línea. Cuando aparezca el símbolo de murciélago por encima de la cabeza de un enemigo, pulsa **X** y Batman automáticamente volará en picada y atacará.






A JUGAR

ARTILUGIOS



Batman es también bien conocido por su arsenal de tecnología de lucha contra el crimen. La utilización adecuada de artilugios de Batman es crucial para la supervivencia en Arkham City. El Caballero Oscuro empieza con un pequeño número de artilugios, pero puede aprovisionarse de más artilugios si derrota a algunos enemigos, completa misiones secundarias, o adquiere actualizaciones a través de WayneTech. Los artilugios son seleccionados con .

Batarang

El arma emblemática de Batman se puede utilizar para aturdir a los enemigos o alcanzar objetos que están fuera de su alcance. Mantén pulsado **right click**  para apuntar  para lanzar el Batarang. Alternativamente, pulsa  para disparar rápidamente un Batarang. Se pueden lanzar hasta tres Batarangs en sucesión rápida.



A JUGAR

Batarang por control remoto

El Batarang por control remoto es muy útil para alcanzar los interruptores y objetos que están fuera de alcance. Batman puede controlar la velocidad y la dirección de este Batarang al ser lanzado al aire. Este artilugio se puede actualizar para disparar un Batarang pre-programado que se repetirá y alcanzará a un enemigo por la espalda.



Nivel automático

Freno

Impulso

Vuelta en U







Batclaw

El Batclaw se utiliza principalmente para interactuar con los objetos que están fuera de alcance y tirar de ellos hacia Batman. Mantén pulsado  para apuntar, y pulsa  para disparar el Batclaw. El Batclaw se puede actualizar para desarmar a los enemigos provistos de armas de fuego.



Gel explosivo

El Gel explosivo de Batman se usa para incapacitar temporalmente a los enemigos o explotar en estructuras débiles. Mantén pulsado  para apuntar, y pulsa  para colocar una carga de gel explosivo. Para detonar el gel, mantén pulsado  y pulsa . Se pueden colocar hasta tres cargas antes de la detonación.



A JUGAR

Secuenciador de cifrado

La secuencia de cifrado es muy útil cuando Batman tiene que descifrar una frecuencia de radio segura, piratear una consola de seguridad, o desactivar una cerradura electrónica. Mantén pulsado **LT** para apuntar, pulsa **RT** para desplegar la herramienta, y luego usa **L** + **R** para interactuar con el dispositivo.



Humo de perdigones

Pellets de humo inundar la zona con una cortina de humo desorientación. El humo se puede utilizar la defensiva, lo que permite a Batman a escapar, mientras que bajo el fuego, o la ofensiva para crear confusión entre los enemigos. Mantén pulsado **LT** para apuntar, pulsa **RT** para lanzar humo de perdigones, o pulsa **RB** para lanzar un perdigón a los pies de Batman.



REC (carga eléctrica a distancia)

El REC proporciona a los generadores y los electroimanes sin energía eléctrica, facilitando la apertura de nuevas áreas para Batman o creando distracción. También se puede utilizar para administrar una descarga no letal a los enemigos. Mantén pulsado **LT** para apuntar, pulsa **RT** para disparar una carga positiva, o pulse **RB** para disparar una carga negativa.

A JUGAR

Lanzador de la línea

El lanzador de línea es una herramienta de navegación que le permite a Batman moverse rápidamente en una superficie horizontal. Mantén pulsado **LT** para apuntar, pulsa **RT** para disparar una línea, y luego Batman automáticamente pasar a gran velocidad a través de la línea. Manteniendo pulsado **LT**, y pasando a gran velocidad a la vez a través de la línea permite que Batman dispare otra línea de fuego y cambie de dirección.

Este artilugio puede ser actualizado para permitirle a Batman girar sobre la línea y utilizarla como una cuerda floja. Una vez actualizado, pulsa **RB**, mientras pasa a gran velocidad para caminar sobre la línea.

Ráfaga congeladora

Estas granadas, basadas en la tecnología de Mr. Freeze, le permiten a Batman mantener temporalmente los enemigos en el lugar o congelar el agua a cualquier temperatura. Mantén pulsado **LT** para apuntar y pulsa **RT** para lanzar una granada. Este artilugio puede ser mejorado, permitiendo que se use la ráfaga congeladora como una mina pulsando **RB**.

Granada de racimo congeladora

Esta arma congeladora avanzada crea un radio de la explosión grande capaz de congelar a varios enemigos haciéndolos caer a tierra a la vez. Los enemigos atrapados tienen libertad para mover el torso y atacar, así que ten cuidado cuando congeles a enemigos con armas de fuego. Mantén pulsado **LT** para apuntar y pulsa **RT** para lanzar la granada de racimo.

A JUGAR

Desestabilizador

El desestabilizador es una actualización que se utiliza para detonar a distancia minas o anular armas con mecanismos de congelación. Mantén pulsado **LT** para apuntar y pulsa **RT** para desactivar el dispositivo de destino. Se puede utilizar hasta dos veces antes de necesitarse un periodo de recarga.

Este artillugio puede ser actualizado para desactivar armas de fuego estándar.



A JUGAR

BATCOMPUTER



Pulsa **BACK** en cualquier momento para tener acceso a Batcomputer. A partir de aquí Batman puede establecer puntos de referencia, revisar expedientes de personajes, o tener acceso a WayneTech para adquirir nuevas actualizaciones de artillugios y habilidades. Pulsa **LB/RB** para cambiar entre las tres funciones principales de Batcomputer.

A JUGAR

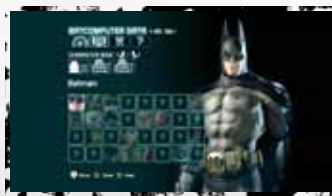
Mapa/Objetivos

A través de la sofisticada tecnología del satélite, Batman tiene acceso al croquis completo de Arkham City. Batman es capaz de ver puntos de referencia para sus actuales objetivos o misiones secundarias, y establecer puntos de referencia personalizados de ayuda para la navegación a cualquier punto del mapa.

Resalta un área en el mapa y pulsa **Y** para establecer un punto de referencia personalizado. Un marcador en blanco aparece en la brújula de Batman para guiar el camino, y la señal del murciélago aparece en el cielo de Arkham City por encima de la ubicación del punto de referencia personalizado.

Datos de Batcomputer

Aquí Batman puede tener acceso a los archivos de datos de personas importantes o historias con que él se encuentre en Arkham City.



A JUGAR

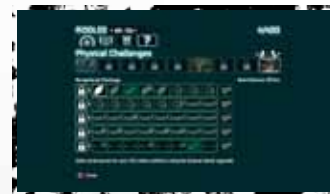
WayneTech

Con la interfaz de WayneTech, Batman puede utilizar el XP ganado en el combate para adquirir nuevas habilidades o actualizaciones de artilugios. Cada barra completa de XP que gana le permite a Batman adquirir un ítem de WayneTech.



Riddles

El Riddler ha establecido los enigmas y trofeos en todo Arkham City, con la intención de someter a prueba el ingenio de Batman para que los encuentre todos. Esta sección de la Batcomputer se utiliza para rastrear los trofeos y los enigmas de cada distrito de de Arkham City. Resuelve los enigmas de Riddler para desbloquear contenido adicional, tales como salas de desafío y arte conceptual.



PISTA: *Ciertos criminales en Arkham City están trabajando en secreto para el Riddler, y aparecen resaltados en verde. Señala a estos matones e interrógalos para obtener más información sobre plan maestro del Riddler.*

CATWOMAN

Después de completar la historia de Catwoman en el juego principal, ten un ojo vigilante en los tejados de Arkham City por si ves grupos de gatos descansando junto para cambiar personajes. Estas áreas también están marcadas en el mapa de Batcomputer con un marcador de Catwoman de color rosado. Aproxímate a estos felinos amigables y pulsa **X** para cambiar el control a Catwoman.

Mover

Mirar alrededor

Correr/Evadir

Atacar

Látigo de aturdimiento

Contraatacar

Visión del ladrón

Trepar

Apuntar artillugio (mantener pulsado)

Agazaparse

Seleccionar artillugio

WayneTech

Pausar

Centrar cámara

Zoom

A (mantenga) / **A**

L

R

A

X

B

Y

LB

RB

RT

LT

○

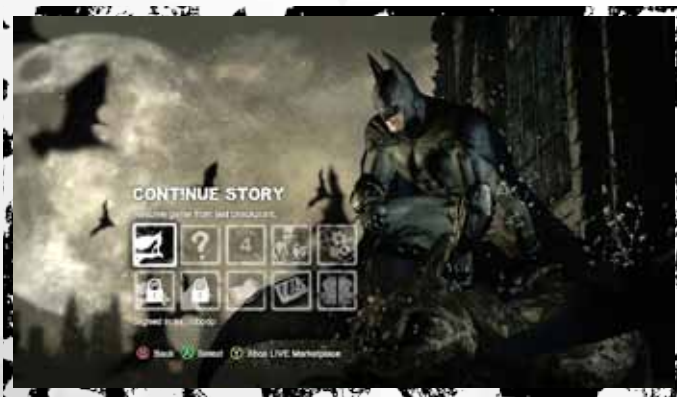
BACK

START

↓

↑

MENÚ PRINCIPAL



Nueva Historia / Historia Continúa

Comenzar un nuevo juego Batman: Arkham City desde el comienzo, o continúa una historia desde el último punto de control guardado.

PISTA: *Batman: Arkham City guarda automáticamente tu progreso en algunos puntos de control. Cuando aparezca en la pantalla el icono de copia de seguridad automática, no apagues el sistema ni expulses el disco*

Estadística

Ver las estadísticas de diversos juegos y rastrea tu progreso en general al largo del juego.

Venganza de Riddler

Asume varios retos creados por el Riddler de Batman para presionar a Batman a su límite. Varios de estos mapas se desbloquean con el tiempo conforme avanzas en la campaña. Pueden ser desbloqueados desafíos adicionales para encontrar trofeos Riddler diseminados por la ciudad de Arkham.

MENÚ PRINCIPAL

DESAFÍOS CLASIFICADOS: Asume retos del Riddler sin modificadores conjunto. Compara tus habilidades frente a tus amigos, y en el mundo, utilizando el marcador en línea.

DESAFÍOS PERSONALIZADOS: Selecciona un mapa, y luego añade varios modificadores para crear un desafío único.

CAMPAÑAS : Lucha para abrirte paso a través de un puñado de desafíos, a la vez que elijas tácticamente qué modificadores usar en cada mapa. El único requisito es que deberás haber utilizado todos los modificadores al final de la campaña.

Sinopsis de historia

Examina el progreso en la historia del juego guardado actualmente en curso.

Trofeos de personajes

Muestra modelos de personajes en forma tridimensional (3D) mediante la búsqueda de trofeos Riddler en el juego principal.

Opciones

Ajusta la configuración del juego y ver los controles. Por favor, consulta la sección Opciones del manual para más detalles.

Nuevo juego adicional

Empieza un nuevo juego con todos los artilugios y las actualizaciones que hayas obtenido en tu primer juego de *Batman: Arkham City*. Los enemigos aparecen en diferentes configuraciones y la dificultad general es mayor. Debes completar la historia principal al menos una vez en el modo de dificultad Normal o Difícil para desbloquear esta opción.

Episodios de Catwoman

Juega a través de las misiones especiales de Catwoman. Esta opción requiere un paquete de contenido descargable.

Arte conceptual

Ver el medio ambiente y el arte conceptual de los personajes. Estos pueden ser desbloqueados hallando trofeos Riddler ocultos en el juego principal.

Créditos

Ver el Batman: Arkham City créditos.

OPCIONES

OPCIONES DEL JUEGO



INVERTIR MIRA: Selecciona invertir los controles mientras se mueve la cámara hacia arriba y hacia abajo.

INVERTIR ROTACIÓN: Selecciona invertir los controles mientras giras la cámara.

INVERTIR CONTROLES DE VUELO: Invierte los controles mientras Batman vuela.

INVERTIR CONTROLES DE VUELO DE BATARANG: Invierte los controles cuando maniobres el Batarang por control remoto.

ASISTENCIA DE CÁMARA: Selecciona si desea utilizar la función de asistencia de cámara.

CONSEJOS : Pon las sugerencias en el juego en encendido o apagado.

VIBRACIÓN: Pon la vibración del controlador en encendido o apagado.

BRILLO: Ajusta el brillo del juego.

DISPOSITIVO DE ALMACENAMIENTO: Selecciona qué dispositivo de almacenamiento utilizar para guardar tu juego.

OPCIONES DE AUDIO

SUBTÍTULOS: Selecciona si quieres que aparezcan los subtítulos en el juego.

VOLUMEN SFX: Ajusta el volumen de efectos de sonido.

OPCIONES

VOLUMEN DE MÚSICA: Ajusta el volumen de la música de *Batman: Arkham City*.

VOLUMEN DE DIÁLOGO: Ajusta el volumen de todos los diálogos en el juego.

CONTROLES

Ver los controles de juego generales para *Batman: Arkham City*.

OPCIONES 3D

IMAGEN 3D: Enciende los modos de Inficolor o HD3D.

INVERTIR OJOS : Ajusta la forma de visualización de imágenes en forma tridimensional (3D) (sólo modo de HD3D).


INTENSIDAD: Ajusta la intensidad del efecto 3D elegido del modo 3D.

PISTA: *Necesitarás un televisor compatible con imágenes en 3D para activar el modo HD3D.*



MENÚ DE PAUSA



Pulsa  en cualquier momento durante el juego para ingresar el menú de pausa.

Reanudar

Volver al juego en curso.

Opciones del juego

Ajusta las configuraciones del juego y el brillo.

Opciones de audio

Ajusta el volumen y configuración de los subtítulos.

Reanudar

Vuelve a la partida en curso.

Controles

Revisa los controles de juego básicos.

Reinicia

Reanudar el juego desde el último punto de control guardado.

Salir

Termina el juego y vuelve al menú principal. Cualquier progreso que no hayas guardado se perderá.



rocksteady™

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.